Эзотерик

В залах Арканамириума и подобных анклавах, практикующих магию по всей галактике, некоторые заклинатели сосредотачиваются на изучении магии в её чистейшей форме. Они углубляются в древнюю магию и магические техники, некоторые из которых восходят к временам еще до Разрыва. Эти заклинатели, которых некоторые насмешливо называют эзотериками, изучают магию, предшествующую технологиям и плохо сочетающуюся с современными устройствами и инженерией. Некоторые из этих заклинателей (в основном исследователи, а не практики) отвергают то, что магия и технологии должны быть связаны, но более широкое убеждение среди эзотериков состоит в том, что громоздкий и ограничивающий характер технологии может испортить, ослабить и исказить необузданную мощь сырой магической энергии. В результате своей преданности различным классическим формам магии, в том числе древним методам, эзотерики часто обнаруживают скрытые мистические способности и знания, которые другие заклинатели упускают из виду в силу своих более прогрессивных или перспективных исследований. Хотя обычно они считаются эксцентричными, эзотерики преуспевают в обмене знаниями, связанными с изучением магии. Отважные эзотерики ищут источники магии и углубляются в древние знания, уходящие корнями во времена до Разрыва; эзотерики Арканамириума являются лучшим источником информации о Затерянном Голарионе и Звездном Камне во всей галактике.

Требования

Только персонажи с уровнями в заклинательном классе могут взять этот архетип.

Альтернативные классовые особенности

Эзотерик получает альтернативные классовые особенности на 2-м, 6-м, 9-м и 18-м уровнях. Эти альтернативные классовые особенности не являются обязательными; на каждом из этих уровней вы можете выбрать либо альтернативную классовую особенность эзотерика (выбрав особенность вашего уровня или ниже), либо оставить обычную классовую особенность вашего класса на этом уровне. Однако, если не указано иное, вы можете получить каждую альтернативную классовую особенность только один раз.

Следующие альтернативные классовые особенности доступны эзотерику на каждом уровне, указанном выше.

Альтернативные классовые особенности эзотериков 2 уровня или выше

Эзотерики 2-го уровня или выше могут выбирать из следующих особенностей.

Знания эзотерика (Экс)

Дважды в день, когда вы пытаетесь пройти проверку мистицизма для одной из следующих целей, вы можете дважды бросить проверку и использовать лучший результат. Начиная с 6-го уровня, после того, как вы использовали эту особенность дважды в день, вы можете сделать это снова, потратив 1 ПР за каждое использование после второго в один и тот же день.

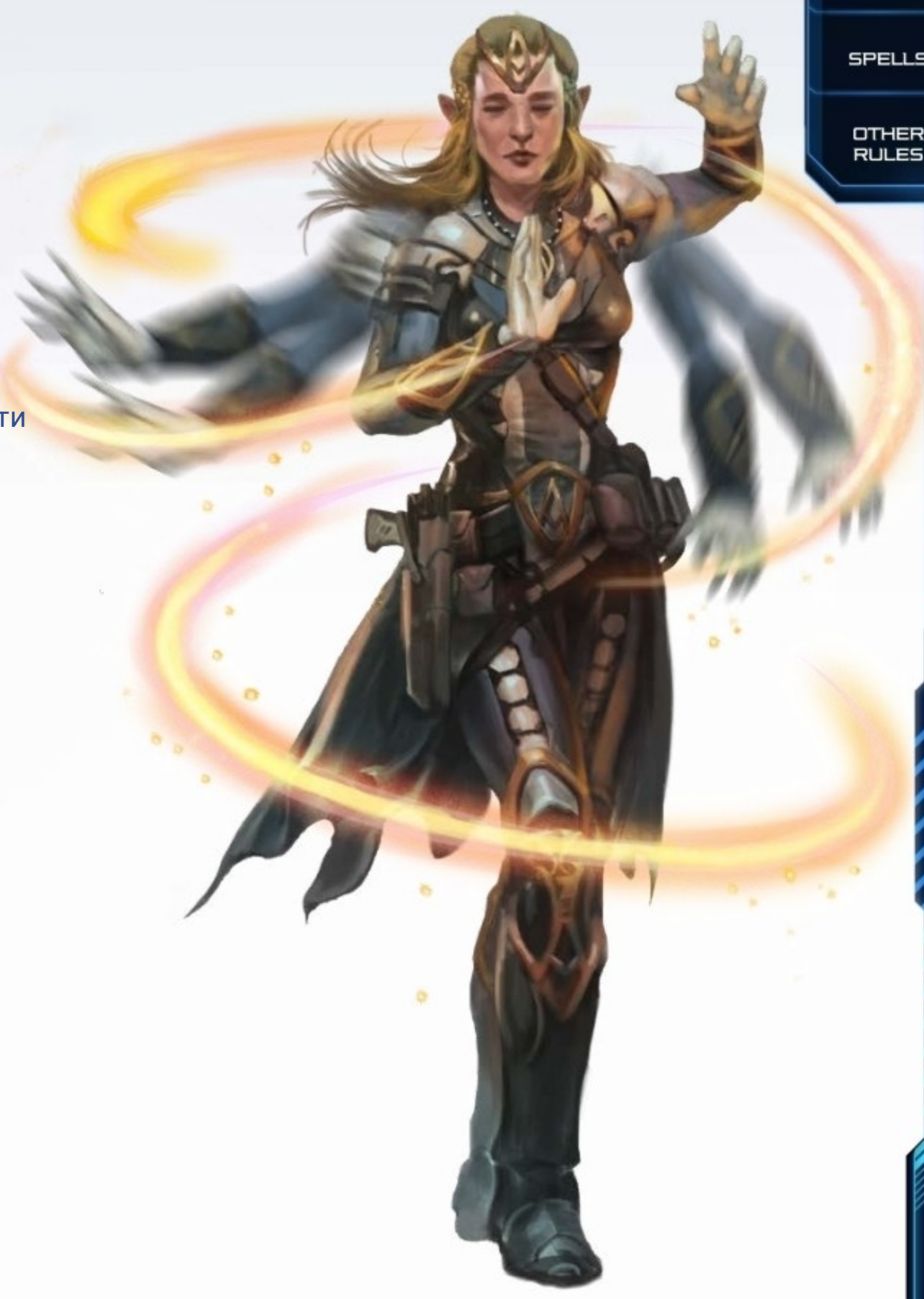
•Деактивировать магическое устройство
•Опознать магический предмет
•Опознать или вспомнить информацию о существе, которое является драконом, феей, волшебным зверем, экстрапланарным существом, нежитью или конструкцией, имеющей магический подтип.
•Определить сотворяемое заклинание, не влияющее на гибридные или технологические предметы.
•Вспомнить информацию о магических эффектах или предметах, не связанных с технологиями.

Преданность магии (Св)

Когда вы восстанавливаете свои ячейки заклинаний, вы получаете одну дополнительную ячейку заклинания наивысшего круга, который вы можете сотворить. Вы не можете использовать эту ячейку заклинания для сотворения заклинания, влияющего на гибридные или технологические предметы, а также не можете использовать эту ячейку заклинания для сотворения заклинания, воздействующего на существ, имеющих технологический подтип. Если вы попытаетесь сделать что-либо из этого, заклинание не сработает, и ячейка заклинания будет потрачена впустую.

Техника чародейского щита (Св)

Когда вы сотворяете заклинание и получаете урон или подвергаетесь эффекту, который может нарушить вашу концентрацию и привести к отмене сотворяемого заклинания, вы можете потратить 1 ПР, чтобы продолжать концентрироваться несмотря на помехи. Если вы это сделаете, ваше заклинание не сработает, только если урон или эффект убьёт вас мгновенно.



Альтернативные классовые особенности эзотериков 6 уровня или выше

Эзотерики 6-го уровня или выше могут выбрать следующую особенность.

Энигматическое обнуление (Св)

Ваше исследование рассеивания эффектов магии дало вам более глубокое понимание мистических сил, подавляющих эффекты определённой школы магии. Когда вы выбираете эту альтернативную классовую особенность, выберите одну школу магии, кроме универсализма. Один раз в день в качестве ответного действия после того, как вы использовали Мистицизм для определения сотворяемого заклинания или эффектов магического предмета, вы можете потратить 1 ПР и одну ячейку заклинания наивысшего известного вам круга, чтобы прервать сотворение этого заклинания, предотвратить возникновение или продолжение эффекта, создаваемого магическим предметом, или подавить продолжительный магический эффект магического предмета на 1d4 + 1 раундов. Заклинание или эффект, которые вы подавляете, должны быть из выбранной вами школы магии. Вы можете выбрать эту классовую особенность несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, выбирайте другую школу магии.

Альтернативные классовые особенности эзотериков 9 уровня или выше

Эзотерики 9-го уровня или выше могут выбирать из следующих особенностей.

Энигматическое воздаяние (Св)

Вы открыли тайную технику, которая, как полагают, была утеряна из-за Разрыва, позволяющая вам изменить тайную сущность заклинания, которое вы рассеяли, превратив его в мощное преимущество. Когда вы выбираете эту альтернативную классовую особенность, выберите одну школу магии, кроме универсализма. Один раз в день в качестве ответного действия после отмены, нейтрализации или рассеивания эффектов любого заклинания вы можете потратить 1 ПР, чтобы немедленно сотворить любое заклинание, которое принадлежит школе, выбранной вами для этой классовой особенности, расходуя ячейку заклинания для этого заклинания как обычно. Сотворяемое вами заклинание должно иметь круг не выше, чем круг заклинания, которое вы рассеяли, или не более половины КО или уровня эффекта, который вы рассеяли, и у вас должна быть соответствующая ячейка заклинаний, доступная для использования этой способности.

Вы можете выбрать эту классовую особенность несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, выбирайте другую школу магии.

Контроль заклятий (Св)

Вы можете изменять некоторые свойства своих заклинаний во время их сотворения. Когда вы выбираете эту альтернативную классовую особенность, выберите одну школу магии, кроме универсализма. Один раз в день, когда вы сотворяете заклинание, принадлежащее выбранной вами школе, вы можете изменить заклинание в соответствии с одним из способов, описанных ниже. Вы не можете использовать эту классовую особенность для изменения заклинания, которое влияет на гибридные или технологические предметы, или существ с технологическим подтипом. На 12 уровне вы можете использовать эту способность два раза в день, а на 15 уровне вы можете использовать эту способность три раза в день.

- Область: увеличьте область заклинания на 50%.
- Дистанция: увеличьте дистанцию заклинания на 50%.
- Длительность: удвойте длительность заклинания.
- Цель: если целью заклинания не являетесь вы, то вы можете нацелить еще одно существо, которое находится в пределах 15 футов от основной цели заклинания.

Вы можете выбрать эту альтернативную классовую особенность несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, выбирайте другую школу магии; вы можете использовать эту способность с любой из выбранных вами школ, но вы не получаете дополнительных использований этой способности в день.

Альтернативные классовые особенности эзотериков 18 уровня или выше

Эзотерики 18-го уровня или выше могут выбирать из следующих особенностей.

Высший контроль заклятий (Св)

Когда вы выбираете эту альтернативную классовую особенность, выберите до двух школ магии, которые вы уже используете для классовой особенности "Контроль заклятий". Вы получаете одно дополнительное ежедневное использование этой классовой особенности для выбранных школ.

Аннигилирующая магия (Св)

Вы можете использовать свое врожденное понимание чистой магической силы, чтобы творить разрушительные эффекты. Дважды в день в качестве ответного действия после того, как вы сделали бросок урона от сотворенного заклинания, вы можете увеличить наносимый урон на 50%. Вы не можете использовать эту способность для увеличения урона по гибридным или технологическим предметам или урона существам технологического подтипа.

Магические хаки техномантов-эзотериков

Техноманты - редкость среди эзотериков, но некоторые из них считают древние знания и магию столь же привлекательными, как и другие эзотерики. Эти современные маги творчески использовали свои открытия, чтобы изменить технологии с помощью магии.

Архаичный апгрейд (Св)

В качестве сопутствующего действия, как часть которого вы можете выхватить оружие, вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы убрать особое свойство "Архаичное" одного оружия или доспехов, к которым вы можете прикоснуться. Вы можете использовать этот магический хак для своих безоружных ударов или ударов другого существа. Подобное оружие считается магическим. Эти преимущества сохраняются в течение количества минут, равного вашему уровню техноманта.

Интеграция сопряжения (Св)

В качестве сопутствующего действия, как часть которого вы можете выхватить оружие, вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы дать оружию, которого вы касаетесь, оружейное сопряжение. Уровень сопряжения должен быть не выше удвоенного круга затраченной ячейки заклинания, к примеру, чтобы дать оружию сопряжение 10-го уровня или меньше, вы должны потратить ячейку заклинания 5-го круга. Сопряжения, которые вы создаёте таким образом, следуют всем правилам оружейных сопряжений, и они сохраняются в течение количества минут, равного вашему уровню техноманта.